

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3). <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Alberta. (2013). Why is numeracy so important? *Alberta Government*. <https://education.alberta.ca/media/3402195/num-fact-sheet.pdf>
- Ardianti, S., Lestari, H., & Trimulyo, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran RADEC terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Kajian Islam Modern*, 10, 59–67.
- Chabibie, M. H. (2020). Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar. *Rumah Belajar Kemendikbud*.
- Chasanah, A., Faradiba, S. S., & Ilmi, Y. I. N. (2023). Deskripsi Kemampuan Numerasi Siswa pada Materi Trigonometri Ditinjau dari Pengetahuan Metakognitif. *Jurnal Peneliti, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 18(24).
- Chechan, B., Ampadu, E., & Pears, A. (2023). Effect of Using Desmos on High School Students' Understanding and Learning of Functions. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 19(10). <https://doi.org/10.29333/ejmste/13540>
- Chorney, S. (2021). Classroom Practice and Craft Knowledge in Teaching Mathematics Using Desmos: Challenges and Strategies. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 53(12). <https://doi.org/10.1080/0020739X.2021.1931974>
- Elfani, E. (2024). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Aplikasi Desmos untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMA. *Prodising Seminar Nasional Jurusan Matematika*, 680–678.
- Golla, E., & Reyes, A. (2022). Pisa 2022 Mathematics Framework (Draft). *OECD Publishing, November 2018*. [https://pisa2022-maths.oecd.org/files/PISA\\_2022\\_Mathematics\\_Framework\\_Draft.pdf](https://pisa2022-maths.oecd.org/files/PISA_2022_Mathematics_Framework_Draft.pdf)
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi., Nento, M. N., & Akbari, Q. S. (2017). “Materi Pendukung Literasi Numerasi.” *Kementrian*

- Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(9), 3.  
<https://repositori.kemdikbud.go.id/11628/1/materi-pendukung-literasi-numerasi-rev.pdf>
- Hidayat, R., Roza, Y., & Murni, A. (2019). Peran Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Literasi Matematis dan Kemandirian Belajar. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(3), 213. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i3.5359>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2020). *Model-model Pembelajaran Matematika* (B. S. Fatmawati (ed.); 1st ed.). PT Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2020). AKM dan Implikasinya Pada Pembelajaran. In *Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Kiili, K. (2005). Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model. *Internet and Higher Education*, 8(1). <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>
- Kristanto, Y. D. (2018). *Mengupayakan Diskursus Dan Penalaran Matematis Dengan Desmos*.
- Kristanto, Y. D. (2021). Pelatihan Desain Aktivitas Pembelajaran Matematika Digital Dengan Menggunakan Desmos. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(3).
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). *Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa*. 13(001).
- Marwan, Konadi, W., Kamaruddin, Sufi, I., & Akmal, Y. (2023). *Analisis Jalur dan Aplikasi SPSS Versi 25* (Azhari (ed.); 2nd ed.). Merdeka Kreasi Group.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>
- Mu'jizah, U., & Ahsani, E. L. F. (2025). *Penerapan Game Based Learning Berbantuan Permainan Market Class untuk Mengembangkan Literasi Numerasi Siswa Kelas V MI Nabaul Ulum*. 9, 86–96.

- NCTM. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. In *The National Council of Teacher of Mathematics*.
- Novitasari, E., & Jamaluddin, M. (2025). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Siswa pada Materi Pola Bilangan*. 2682(2), 229–236.
- Plass, J., Mayer, R., & Homer, B. (2019). Handbook of Game Based Learning. In *Sustainability (Switzerland)*.
- Prasetya, D. D., G.I, W. S., & Syaad, P. (2013). Digital Game-Based Learning untuk Anak Usia Dini. *Tekno*, 20. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>
- Pratiwi, S. A., & Musfiroh, T. (2014). Pengembangan Media Game Digital Edukatif. *Jurnal LingTera*, 1(2).
- Prensky, M. (2001). The Games Generations: How Learners Have Changed. *Computers in Entertainment*, 1(1). <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2022). *Asesmen Kompetensi Minimum*. [https://pusmendik.kemdikbud.go.id/an/page/asesmen\\_kompetensi\\_minimum](https://pusmendik.kemdikbud.go.id/an/page/asesmen_kompetensi_minimum)
- Rosita, V. G., Rozaq, R. R., & Hadi, D. (2024). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Murabbi*, 3, 125–138.
- Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* - Katie Salen, Katie Salen Tekinbaş, Eric Zimmerman - Google Libros. [https://books.google.es/books/about/Rules\\_of\\_Play.html?id=UM-xycziZuQC&redir\\_esc=y](https://books.google.es/books/about/Rules_of_Play.html?id=UM-xycziZuQC&redir_esc=y)
- Sarani, F. R., Sulistyowati, F., Sukiyanto, S., Ayuningtyas, A. D., & Kuncoro, K. S. (2024). Pemecahan Masalah Soal Cerita Fungsi Eksponen Siswa Kelas X Berdasarkan Prosedur Newman. *Jurnal Murabbi*, 8(2). <https://doi.org/10.31949/th.v8i2.8038>
- Sholehah, M., Wisudaningsih, E. T., & Lestari, W. (2022). Analisis Kesulitan Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum Numerasi Berdasarkan Teori Polya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Singh, V. (2025). *Desmos Reviews, Alternatives, Pricing, & Offerings in 2025*. My Engineering Buddy. <https://www.myengineeringbuddy.com/blog/desmos-reviews-alternatives-pricing-offerings-in-2025/>

- Stohlmann, M. (2020). *Integrated steM Education Framework and Literature Review Integrated STEM Education Game-based Learning*.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Sujarweni, V. W., & Endrayanto, P. (2012). *Statistika untuk Penelitian* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Supriadi, G. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan* (1st ed.). UNY Press.
- Toha, M. M. K. P., & Wadu, D. I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa SMPK Andaluri Miranti. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(September), 1112–1119.
- Toyos, P. B., & Neville, C. (2024). *Teachers' Digital Practices in the CLIL Classroom: Spain and Ireland. September*.
- Tumanggor, N. C., Islam, U., & Sumatera, N. (2024). Systematic Literature Review: Penggunaan Aplikasi Desmos dalam Pembelajaran Matematika. *Holistik Analisis Nexus*.
- Ulimaz, A., Salim, B. S., Marzuki, I. Y., Syamsuddin, & Tumpu, A. B. (2024). Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25604/17852>
- Wijaya, D. E., Auliasari, K., & Zahro, H. Z. (2021). *Kombinasi Metode Metode Finite State Machine dan Game Based Learning Pada Game “ Escape From Cov-Madness .”* 5(1).
- Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Sri Cacik. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi dalam Pengembangan Soal Asesmen Kemampuan Minimal pada Siswa Kelas XI SMA untuk Menyelesaikan Permasalahan Science. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1090>
- Wiranagari, R. G., & Sudianto. (2024). Systematic Literature Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Matematika Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Majalengka*, 6(6). <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1263>
- Wulansari, A. D. (2018). Aplikasi Statistika Parametrik dalam Penelitian. In R.

Widyaningrum (Ed.), *Pustaka Felicha* (3rd ed.).